


**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

 Projekt współfinansowany przez  
Unię Europejską w ramach  
Europejskiego Funduszu  
Społecznego

**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY


<b>Nazwa przedmiotu</b>		<b>Kod ECTS</b>					
Współczesne zastosowania informatyki		11.3.1073					
<b>Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot</b>							
Instytut Informatyki							
<b>Studia</b>							
<b>wydział</b>	<b>kierunek</b>	<b>poziom</b>	<b>pierwszego stopnia</b>				
Wydział Matematyki, Fizyki i Informatyki	Informatyka	forma	stacjonarne				
		moduł	wszystkie				
		specjalnościowy specjalizacja	wszystkie				
<b>Nazwisko osoby prowadzącej (osób prowadzących)</b>							
dr Jakub Neumann; dr Andrzej Borzyszkowski							
<b>Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin</b>		<b>Liczba punktów ECTS</b>					
<b>Formy zajęć</b>		3					
Wykład, Ćw. laboratoryjne							
<b>Sposób realizacji zajęć</b>							
zajęcia w sali dydaktycznej							
<b>Liczba godzin</b>							
Ćw. laboratoryjne: 15 godz., Wykład: 30 godz.							
<b>Termin realizacji przedmiotu</b>							
2019/2020 letni							
<b>Status przedmiotu</b>		<b>Język wykładowy</b>					
obowiązkowy		polski					
<b>Metody dydaktyczne</b>		<b>Forma i sposób zaliczenia oraz podstawowe kryteria oceny lub wymagania egzaminacyjne</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Metoda projektów (projekt badawczy, wdrożeniowy, praktyczny)</li> <li>- wykład problemowy</li> <li>- wykład z prezentacją multimedialną</li> <li>- ćwiczenia audytorjne - dyskusja</li> <li>- ćwiczenia audytorjne - praca w grupach</li> <li>- ćwiczenia laboratoryjne - projektowanie doświadczeń</li> </ul>		<b>Sposób zaliczenia</b>					
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Zaliczenie na ocenę</li> <li>- Zaliczenie (zał)</li> </ul>					
		<b>Formy zaliczenia</b>					
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- wykonanie pracy zaliczeniowej - projekt lub prezentacja</li> <li>- wykonanie pracy zaliczeniowej - wykonanie określonej pracy praktycznej</li> </ul>					
		<b>Podstawowe kryteria oceny</b>					
<b>Sposób weryfikacji założonych efektów kształcenia</b>							
zakładany efekt kształcenia	egzamin	kolokwium	projekt	referat	raport	aktywność	obserwacja postawy i umiejętności
	Wiedza						
	Umiejętności						
K_U02			X		X		
K_U03			X		X		
	Kompetencje						
K_K01							X
K_K02						X	X
K_K03						X	X
K_K06						X	X

**Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymogami wstępnymi****A. Wymagania formalne**

Brak wymagań formalnych

**B. Wymagania wstępne**

Brak wymagań wstępnych

**Cele kształcenia**

Zasadniczym celem przedmiotu jest wzbudzenie pasji do informatyki oraz przedstawienie zalet pracy grupowej na wczesnym etapie kształcenia. Wykłady (w formie prezentacji i dyskusji) będą prowadzone przez specjalistów z firm branży IT i będą pokazywały możliwie innowacyjne, nowoczesne rozwiązania, produkty lub osiągnięcia tych firm. Studenci pracując w grupach będą mieli okazję zaprojektować i przedyskutować ze specjalistami swój własny produkt informatyczny przyszłości.

**Treści programowe**

Wykład: prezentacje i dyskusje prowadzona przez specjalistów branży IT, dotyczące innowacyjnych, nowoczesnych rozwiązań i produktów tych firm  
Laboratoria: praca ze studentami w grupach nad ich projektem-koncepcją: produkt lub rozwiązanie informatyczne przyszłości, innowacyjne lub rozwiązujące ważne problemy np. społeczne (sam projekt nie będzie realizowany na zajęciach ale dokładnie dyskutowany w przeróżnych aspektach, także biznesowych)  
Publiczna prezentacja wybranych, najciekawszych projektów

**Wykaz literatury**

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć (zdania egzaminu):

A.1. wykorzystywana podczas zajęć

A.2. studiowana samodzielnie przez studenta

B. Literatura uzupełniająca

**Kierunkowe efekty kształcenia**

P6S\_UW P6S\_UK P6S\_UU P6S\_UO K\_U02 K\_U03  
P6S\_K P6S\_KK P6S\_KR K\_K01 K\_K02 K\_K03 K\_K06

**Wiedza****Umiejętności**

potrafi pozyskiwać informacje z literatury, Internetu oraz innych źródeł, integrować je, oceniać ich wiarygodność, dokonywać interpretacji oraz wyciągać wnioski i formułować opinie  
potrafi pracować w zespole informatyków, zarządzać swoim czasem oraz podejmować zobowiązania i dotrzymywać terminy, porozumiewać się przy użyciu różnych technik w środowisku zawodowym w tym z wykorzystaniem dedykowanych narzędzi

**Kompetencje społeczne (postawy)**

zna ograniczenia własnej wiedzy i rozumie potrzebę dalszego kształcenia  
potrafi precyzyjnie formułować pytania, służące pogłębieniu własnego zrozumienia danego tematu lub odnalezieniu brakujących elementów rozumowania  
rozumie potrzebę i docenia zalety pracy zespołowej, rozumie konieczność systematycznej pracy nad zespołowymi projektami informatycznymi  
potrafi formułować opinie na temat podstawowych zagadnień informatycznych

**Kontakt**

J.NEUMANN@INF.UG.EDU.PL